

ABSTRAK

Matematika sering dianggap sulit dan tidak menarik karena fokus pada konsep, rumus, dan pola pembelajaran yang monoton. Pembelajaran berbasis permainan diusulkan sebagai solusi untuk mengatasi masalah ini. Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa dapat belajar dengan menyenangkan, berinteraksi dengan teman sekelas, dan terlibat secara aktif. Penelitian menunjukkan bahwa permainan membantu siswa memahami konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah sehari-hari. Pembelajaran sambil bermain menggabungkan prinsip-prinsip permainan ke dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan karakter, dan mendukung perkembangan kognitif. SD Kristen 2 Purwokerto menghadapi tantangan dalam mengajarkan matematika kepada siswa yang kurang berminat karena penjelasan lisan yang cepat dan kurangnya penggunaan alat peraga matematika. Penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran matematika dianggap cocok karena meningkatkan kemampuan berpikir siswa, menghindari kebosanan, dan melatih interaksi sosial. Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran memiliki dampak negatif, seperti ketergantungan siswa dan kurangnya interaksi sosial. Dengan menggunakan *board game* matematika, diharapkan siswa dapat berinteraksi langsung, mengalami pengalaman belajar yang menyenangkan, dan mengembangkan keterampilan berpikir. Media ini diharapkan membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Teknik pengumpulan data primer yang digunakan berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Serta teknik pengumpulan data sekunder dengan melihat referensi jurnal sebelumnya dengan topik yang sama. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik SWOT.

Kata kunci: board game, media pembelajaran, matematika, sekolah dasar